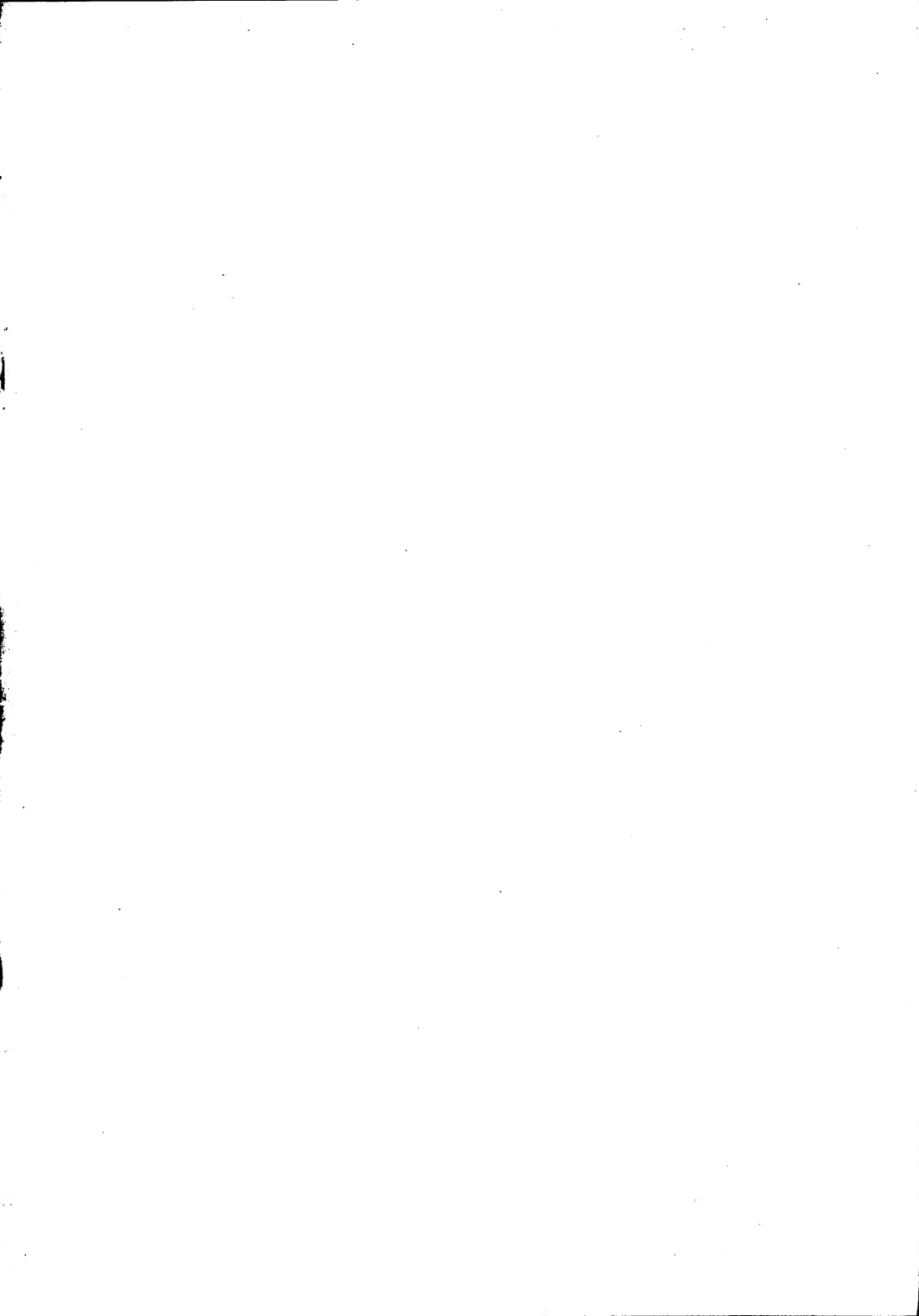
ハイパーアクション プロレスカードゲーム
レッスルエンジェルス
SPECIAL
GAME MANUAL

はじめに

この度は、「レッスルエンジェルス スペシャル」をお買い上げいただきまして、

誠にありがとうございます。

本製品はハードディスク専用となっておりますので、

ゲームを始める前にこのマニュアルをよくお読みになり、

遊び方を十分ご理解の上、ゲームをお楽しみ下さい。

CONTENTS

1）パッケージ内容

製品の内容

●パッケージには、以下のものが入っています。ご確認下さい。

ディスク５枚（A～E）
マニュアル１部
アンケート葉書１枚
解答集申し込み用紙１枚

2）起動方法

インストール前に確認

ハードディスクのインストールするドライブには10Mバイト以上の空き容量が必要です。

インストール前に用意するもの

●起動ディスク（１枚）

起動ディスクの作成方法

市販のフロッピーディスク１枚用意して、MS-DOSのフォーマットコマンドでシステムフォーマットを行ってください。フォーマットコマンドについて解らない場合はMS-DOSのマニュアルのFORMATの項目を読んで下さい。

例　Cドライブに市販のフロッピーディスクが入れてある場合、コマンドライン（画面上がA>の状態）から

FORMAT C：／S

とキーボードから入力して下さい。フォーマットが終わったら起動ディスクの作成は終了です。

インストール

①起動ディスクをドライブ１に入れて起動して下さい。
②MS-DOSが起動したら、起動ディスクをドライブ１から出してAディスクをドライブ１に入れて下さい。
③コマンドライン（画面上がA>の状態）から
WASHDINS
とキーボードから入力して下さい。
④あとは画面上のメッセージにしたがってインストールを行ってください。

起動方法

起動ディスクをドライブ１に入れて立ち上げて下さい。

3）ゲームモード説明

ワールドサーキットモード

メニューで「最初から始める」を選ぶと、このモードになります。プレイヤーは主人公となって、団体内外のライバルや、世界の強豪と戦いながら、世界王者を目指します。
スタート時に、主人公の本名を名字と名前に分けて入力して下さい。本名はここで決定した後は変更できません。（リングネームはいつでも変更できます。）
このモードでは試合はシリーズ形式で行われ、１シリーズ５試合を戦います。シリーズ最終戦はとっても嬉しい水着剥ぎデスマッチになっていますので、気合いを入れて試合に臨んで下さい。
ワールドサーキットモードでは、主人公の周りに様々な出来事が起こります。その都度複数の選択肢が与えられ、どう行動するかによってシナリオの展開が変わってきます。
ゲームオーバーはありませんので、自分の信念（？）に従って、思うように行動して下さい。

●主人公の成長

１シリーズが終了すると、試合結果に応じたボーナスポイントが与えられ、このポイントを使って主人公の能力値を上げたり、新しく技を覚えたりすることができます。シリーズの前にあるトレーニングジムモードで、ポイントの割り振りを行って下さい。なおこのモードでリングネームの変更や、必殺技名の変更もできます。
能力値を１上げるのに必要なポイントは基本的に10ポイントですが、技の能力値が対応する基礎体力値を大きく上回ったり、同じ技の能力値で攻撃と防御に大きく差が出来たりすると、必要になるポイントが増えたりしますので、バランスよく上げてやるのがいいでしょう。
なお、ボーナスポイントは次のジムモードへ持ち越しが出来ますが、貯めておけるポイントは100までです。

エキジビションマッチ

特定の選手を選んで、試合のみを行なうモードです。
選手を選択した後、どの選手をマニュアルで扱うか、またはオートにするかを自由に設定できますので、コンピューター同士の対戦、プレイヤー対コンピューターの対戦、プレイヤー同士の対戦が自由に選択できます。

●シングルマッチ

プレイヤーが選手一人を選んでエキジビションマッチを行なうモードです。
システムに慣れるための練習用に最適です。

●タッグマッチ

プレイヤーが複数の選手を選び、タッグを組んで戦います。
通常の４人タッグと、６人タッグがあります。

○おまけ

今まで脱がした選手のCGを見ることが出来ます。

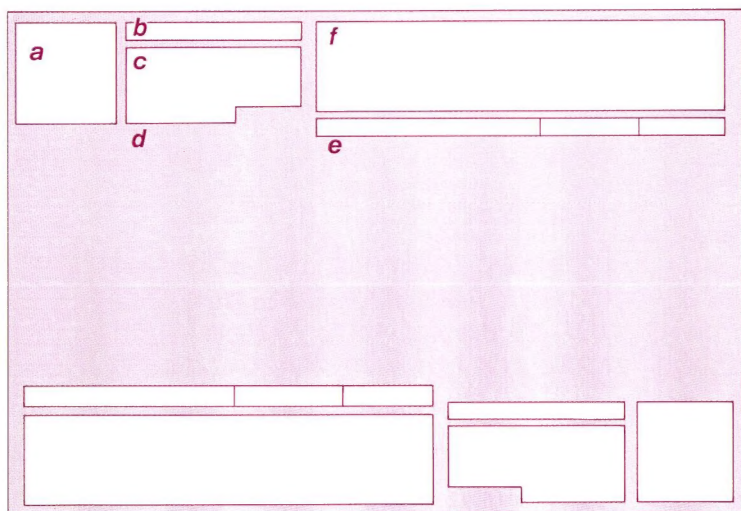
○ロードする

ワールドサーキットのセーブデータをロードします。

○ゲーム終了

ゲームを終了します。

4）試合画面操作

A．画面構成

a．キャラクターのサブグラフィック

b．キャラクター名

c．キャラクターパラメータ

以下の項目を表示

数値で表示されているもの
- 投げ技の能力
- 関節技の能力
- パワー技の能力
- 打撃技の能力
- 飛び技の能力

バーで表示されているもの左から
- M(MUSCLE)　筋力
- D(DEXTERITY)　器用さ
- S(STRENGTH)　体力
- R(RECOVERY)　回復力
- A(AGILITY)　素早さ

d．能力値の相対値

e．HP表示バー

左から　体力・腕・脚

f．カード

B. ゲーム説明

●ゲームの流れ

試合が始まると、原則的には右下側にプレイヤー側（対戦時は１Ｐ)、左上側に敵側（対戦時は２Ｐ）の選手のグラフィックが表示され、それぞれに５枚のカードが配られます。カードには技のカテゴリーと１～Ａの数値が記されており、その中から左クリックで１枚を選んで使用します。その際、選んだカードに記されている技のカテゴリーに応じた、使用できる技の一覧表が表示されますので、選択して決定して下さい。
その後技の成否判定が行なわれ、技をかけられた選手に対するダメージが算出されて、ダメージ分のＨＰを減算していきます。
また、技には返し技が設定されているものもあり、一旦技がかかったとしても、返されてしまうことがあります。
こうしてお互いが技をかけあい、どちらかがフォールもしくはギブアップとなると、試合終了となります。

●試合モード

MAN	試合における主人公の操作をプレイヤーが直接行います。タッグマッチ時でも、直接操作できるのは主人公のみです。
COM	主人公を含めた全ての操作を、コンピュータが自動で行います。

●操作説明

■カード／技選択

選びたいカードを左クリックで決定すると、使える技の一覧が表示されます。使いたい技を選択して、左クリックで決定して下さい。右クリックするとカード選択に戻ります。
なお、一旦技を決定したらキャンセルはできませんので、注意して下さい。

■システム／データ／タッチ／フォール／リターン

カードを右クリックすると、次のようなコマンドが表示されます。ただし、「リターン」は場外にならないと表示されません。

●システム　以下のサブコマンドがあります。

アニメ　マルチスポットモーション機能をＯＮ／ＯＦＦします。
Ｃ　Ｇ　技のCGをＯＮ／ＯＦＦします。
音　楽　BGMをＯＮ／ＯＦＦします。

●データ　試合中のキャラクターのデータを表示します。

●タッチ　タッグマッチ時に他の選手とタッチしたい時には、技を決定する前にこのコマンドを実行して下さい。その時にこちらの技がかかると、タッチ成功となります。ポジションは関係ありません。

●フォール　フォールに行きたい時は、技を決定する前にこのコマンドを実行して下さい。その時に技がかかると、フォールに入ります。
フォールできる確率は、相手の残りのHPとその時にかけた技の難易度により決定されます。より難易度の高い技の方が、フォールできる確率が高くなっています。
なお、技の中には自動的にフォールに行く技もあります。

●リターン　場外になった場合、リング内に戻りたい時に、技を決定する前にこのコマンドを実行して下さい。その時に技がかかると、リング内に戻ります。このゲームにはリングアウトは設定されていませんので、場外に落ちたままリング内に戻らないとそのまま場外乱闘が続きます。

●対戦プレイ

基本的には1P時と同様で、交互に操作を行ないます。最初の操作のみ順番がランダムに決められ、後は前回技がかかった側のプレイヤーが先に入力を行ないます。入力側のプレイヤーの名前は黄色になりますので、現在どちらの順番であるかが分かります。

●ギブアップ

腕、脚のHPがある程度低くなった時に関節技をかけると、ギブアップとなることがあります。ただし、あまり難易度の低い技だとギブアップにならないことがありますので、フィニッシュはそれなりの技を使うようにしましょう。

●関節技の対処

関節技をかけられると、技の対処の方法が自動的に表示されます。
対処法は以下の2通りです。

自力で　自力で振りほどこうとします。振りほどけるまでは、関節技のダメージを受けます。

ロープへ　ロープエスケープしようとします。ポジションがどちらかのコーナーに近い場合は、こちらを選んだ方がいいでしょう。

●ポジション

このゲームでは、リング上を5つのポジションに分割、さらに両軍場外を加えた計7つのポジションで表わし、選手の移動を、画面中央に表示されるリング内のミニキャラで表現しています。ロープに近いほど関節技などからエスケープし易くなり、場外に落ち易くなります。また、カットプレーにも影響を与えます。ポジションの移動は技がかかるたびに行なわれ、どの程度ポジションが移動するかは、技によって異なります。
基本的に投げ技は自軍の方へ＋1、ロープへ振る技はリング中央を中心にして対角に移動、関節技は動きません。〝間合いを取る〟は自軍の方へ＋2、最も自軍のコーナーに近い場所で使うと場外へ出ます。
技によってはある一定のポジションにいないと使えないものもありますので、常にポジションは頭に入れておくことが必要です。

●カットプレイ

タッグマッチの場合、フォールされたり関節技がかかったりした時には、タッグパートナーがカットに入って来る時があります。
カットプレイは自動的に行なわれ、ポジションが敵軍に近い場合はわりと早い時期からカットに入って来ますが、自軍コーナーに近い場合はなかなか入って来ません。これに対して、カットに入られた側も控えの選手がこのカットプレイを阻止しようと入って来ます。ここでカットプレイの成否判定が行なわれ、成功すればフォールや関節技がカットされます。試合が進行すると、一旦カットに入って来ると、両陣営とも以降2ターンはカットに入れなくなることがあります。

●合体プレイ

合体プレイは“合”カードを使用することで行なえます。どの合体技が選べるかは、タッグを組む選手の評価値の合計によって決まります。総評価値の高いチームほど高度な合体プレイが行なえます。
合体プレイは、敵選手とのHPの差が有利なほど、決まり易くなっています。なお、合体プレイを行なうと、自動的にタッチします。6人タッグ時の合体プレイの相手は、選ぶことができます。

●カード

カードには“投”、“極”、“パ”、“打”、“飛”、“他”、“特”の7種類のカテゴリーと、1～Aの数値が記されています。(Aは10を表わします)
また、タッグマッチの時に限り、“合”のカードが加わります。このカードを使用すると、合体プレイが行なえます。“特”を除くそれぞれのカテゴリーには数種類の技があり、カードを使用することでそのカテゴリーの技を使うことができます。また、数値が大きいほど技がかかりやすくなります。
“特”カードは、以下の二つの効果の中からどちらかを選んで使用して下さい。

必殺技　その選手の必殺技を仕掛けます。状況によっては使えない場合もあります。
回　復　その選手の回復力に応じて、体力が回復します。

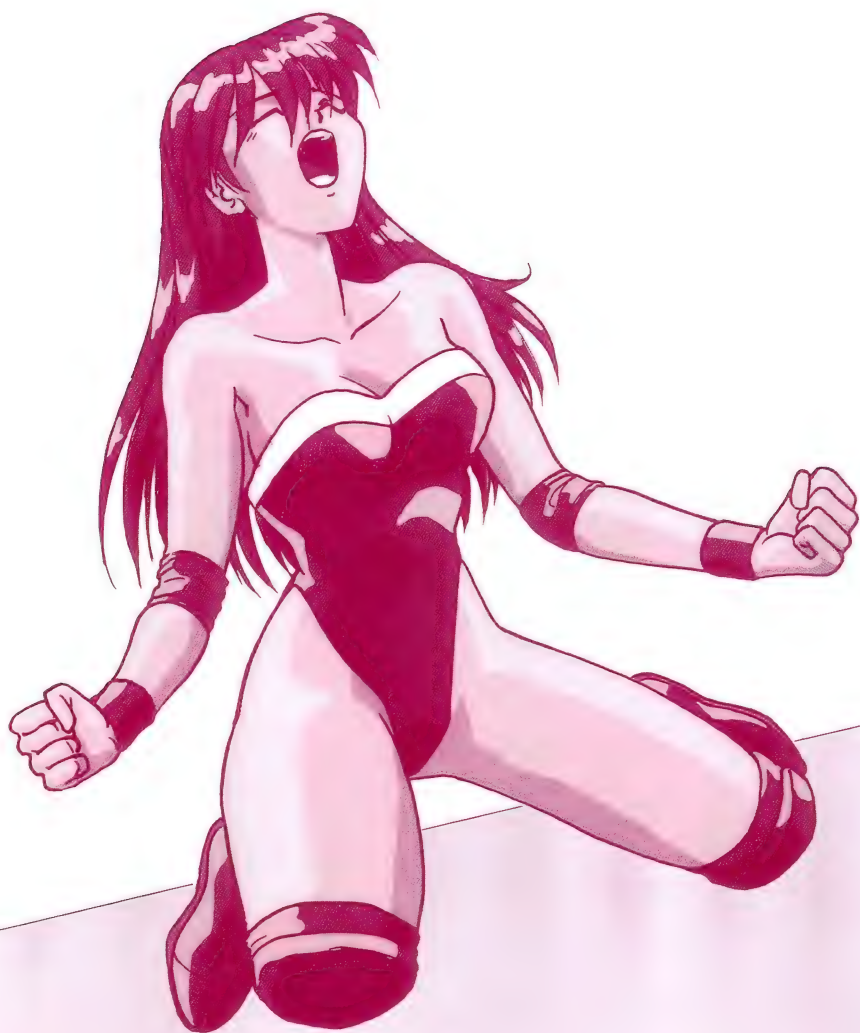
●技

“投”はバックドロップ等の投げ技、“極”は脇固め等の関節技、“パ”はパワーボム等のパワー技、“打”は掌底などの打撃技、“飛”はムーンサルトプレス等の飛び技、“他”は逆さ抑え込み等の固め技や鉄柱攻撃等、“合”は合体攻撃です。
技の難易度にはある程度の幅があり、技の習得時に難易度が選択できます。同じ技でも、難易度によってダメージが変わります。難易度に幅のない技もあります。また、難易度の高い技ほどかかりにくくなっていますが、敵のHPが減って来ると、難易度の高い技でも難易度の低い技と同じ確率で決まるようになります。

C. 選手のパラメータ

選手のパラメータは、以下の項目に分かれます。

1. 投げ技
2. 関節技
3. パワー技
4. 打撃技
5. 飛び技
6. 筋力
7. 器用さ
8. 体力
9. 回復力
10. 素早さ
11. 必殺技

1～5は攻撃力と防御力に分かれており、攻撃力が高ければそのカテゴリーの技をかけやすくなり、防御力が高ければそのカテゴリーの技はかけられにくくなります。器用さは返し技の決まり易さ、関節技からの抜け易さ、素早さはカットの成功率、その他の技の決まり易さに影響します。筋力は与えるダメージの大きさに影響し、体力はHPの量、回復力はダメージの回復の早さに影響します。素早さ、体力、筋力、回復、器用さ、の合計は必ず40以内となります。このような体力や筋力、回復力といった基礎体力面のパラメータは、技の能力値の上昇にも影響を与えます。

◎◎◎ 技一覧 ◎◎◎

種類	技名	難易度	フォール	場外
投げ技	アームホイップ	1	可	可
	ボディスラム	1〜3	可	可
	フロントスープレックス	3〜5	可	不可
	ブレンバスター	2〜5	可	可
	バックドロップ	4〜8	可	可
	裏投げ	4〜7	可	不可
	ノーザンLスープレックス	5〜7	自動	不可
	キャプチュード	6〜8	可	不可
	ジャーマンスープレックス	7〜9	自動	不可
	J・O・サイクロン	9	自動	不可
関節技	スリーパーホールド	1〜4	不可	可
	脇固め	2〜5	不可	可
	逆エビ固め	2〜4	不可	可
	コブラツイスト	3〜5	不可	不可
	チキンWアームロック	3〜6	不可	不可
	アキレス腱固め	4〜7	不可	不可
	ストレッチプラム	5〜7	不可	不可
	サソリ固め	5〜7	不可	不可
	フェイスロック	4〜7	不可	可
	STF	6〜8	不可	不可
パワー技	逆水平チョップ	1〜3	可	可
	ヘッドバット	2〜5	可	可
	ラリアート	3〜8	可	可
	S式バックブリーカー	3〜6	可	不可
	DDT	3〜6	可	可
	のど輪落とし	5〜7	可	可
	パイルドライバー	5〜7	可	可
	ノーザンライトボム	7	可	不可
	パワースラム	5〜8	自動	不可
	パワーボム	5〜8	自動	可
打撃技	エルボーバット	1〜4	可	可
	掌底	2〜5	可	可
	裏拳	2〜5	可	可

種類	技名	難易度	フォール	場外
打撃技	カウンターキック	2〜4	可	不可
	ステップキック	2〜4	可	不可
	膝蹴り	3〜6	可	可
	かかと落とし	5〜7	可	不可
	延髄斬り	4〜7	可	不可
	フライニングニールキック	5〜7	可	不可
	コンビネーションキック	5〜8	可	不可
飛び技	ドロップキック	1〜3	可	可
	ローリングソバット	1〜3	可	可
	ギロチンドロップ	2〜4	可	不可
	ジャンピングニーパット	2〜4	可	不可
	F・ショルダータックル	3〜5	可	不可
	フェイスクラッシャー	4〜7	可	可
	ミサイルキック	5〜7	可	不可
	フランケンシュタイナー	7〜9	自動	不可
	ムーンサルトプレス	7〜8	自動	不可
	プランチャ	4〜7	不可	のみ
その他	間合いを取る	1〜5	不可	不可
	リング中央へ	3	不可	不可
	挑発	1〜5	不可	可
	凶器攻撃	3〜6	可	可
	スモール・P・ホールド	4	自動	不可
	逆さ抑え込み	5	自動	不可
	ローリング・C・ホールド	6	自動	不可
	イス攻撃	2〜5	不可	のみ
	鉄柱攻撃	3	不可	のみ
	気合いを入れる	1〜5	不可	不可
合体攻撃	ダブルドロップキック	3	可	可
	合体ブレンバスター	4	可	不可
	合体パイルドライバー	6	可	不可
	合体パワーボム	7	自動	不可
	ダブルインパクト	8	可	不可

選手によっては、その選手のみの固有の難易度の技を持っている場合もあります。

◎◎◎ 登場日本人キャラ一覧 ◎◎◎

マイティ祐希子
山口県出身

新日本女子のトップレスラー。ストロングスタイル、ルチャ、異種格闘技戦と、あらゆるスタイルをこなす無敵の女神。現在はケガのため長期欠場中だが、必ずやリングにカムバックして、再び女子プロマット界に君臨して欲しいものだ。
必殺技はムーンサルトプレス。

永原　ちづる
群馬県出身

ひたすらにジャーマンスープレックスにこだわり続ける実力派。現在のマット界で投げれない選手はいないとまで豪語するが、それだけの実力を身につけてきたことも確か。メガライトとのジャーマン合戦はファンの夢である。
必殺技は当然ジャーマンスープレックス。

ビューティー市ケ谷
埼玉県出身

新日本女子所属のスーパーパワーファイターで、日本一高飛車な女。祐希子と互角に戦える数少ない日本人選手。その祐希子が欠場中の現在は国内に敵無しだが、その姿が心なしか寂しげに見えるのは気のせい…だよなやっぱ。
必殺技はビューティーボム。

越後　しのぶ
秋田県出身

攻撃力に若干欠けるものの、打たれ強さを持つ中堅選手。反骨精神が強くいささか自信過剰な面があるが、最近はその打たれ強さにさらに磨きがかかってきており、上位選手にもあなどれない相手になってきている。
必殺技は延髄斬り。

ボンバー来島
福岡県出身

祐希子のベストパートナー。直線的なブルファイトを得意とし、強さに対してストイックな姿勢を持っている。現在は、自分を鍛え直すためにアメリカマットに修行に行っているため、日本には不在。
必殺技はナパームラリアット。

富沢　レイ
千葉県出身

投げ技はまったくダメだが、関節技に見るもののある選手。キューティー、永原と中が良い怪しい奴。新女の若手トリオの一人。上を狙うにはもう少し技のレパートリーを増やしたいところだが、そういう不器用で偏ったところも彼女の魅力か。
必殺技はサソリ固め。

南　利美

高知県出身

国内最強の関節技の使い手。妥協のないファイトスタイルを信条とし、ファンの間で評価が高い。現在は市ケ谷のタッグパートナーを務めることも多くなったきているが、基本的には一匹狼。シングル王座を狙って欲しい。
必殺技はサザンクロスアームロック。

キューティー金井

北海道出身

女子プロ界のナンバーワンアイドル。だが最近は、小川や菊池を射程内に捉えるほど、実力の方も追いついてきた。あの、試合の度に半ベソをかいていた金井がよくもまあ…
人は成長するもんである。
必殺技はノーザンライトスープレックス。

菊池　理宇

宮城県出身

ジュニア最強戦士。華麗な空中殺法と、強力なパワーファイトを併せ持つ。小川、デスピナといったライバルの他、キューティー金井の追い上げも急。最近は負傷がちなため、やや精彩にかける。
必殺技はフランケンシュタイナー。

武藤　めぐみ

静岡県出身

次期エース候補といわれた彼女は、現在期待通り新日本女子の中核。結城とともに世界タッグ王座を保持する。天性の素晴しいセンスとバネを持ち、そのファイトは伸び盛りのころの祐希子を彷彿とさせる。実力は申し分ないが、もう少し責任感が欲しいところ。
愛称は、“むとめ”
必殺技はフェイスクラシャー。

小川　ひかる

長野県出身

関節技を主体とする中堅選手。菊池に対して強いライバル意識を持つものの良き友人でもある。現在のところ、有力な次期世界ジュニア王者候補だが、あと一皮むけて欲しいところ。
必殺技はストレッチプラム。

結城　千種

愛知県出身

武藤と並ぶ、現在の新日本女子の中核。ヨーロッパ遠征で身につけた切れ味鋭いスープレックスに加え、最近では小さい体に似合わぬ強力なパワーファイトを得意とする。ちょっと脳天気な所が彼女らしいが、責任感は人一倍。武藤とはデビュー以来のパートナー兼ライバル。
必殺技はバックドロップ。

ブレード上原

沖縄県出身

かつてパンサー理沙子とともに日本マット界を席巻し、現在はインディペンデント、「太平洋女子プロレス」のエース。小さな団体の責任者として、多忙な日々を送っている。一次期はメキシコマットの女王として君臨していた。主人公の師匠。
必殺技はフランケンシュタイ

神田　幸子

茨城県出身

ボクサーを目指していたが、とある理由により断念。人前でほとんど笑顔を見せないことで有名。ヨーロッパのファイトスタイルが気に入ったのか、主にそこで活動している。カミソリのような“切れる”掌底は、対戦相手から恐れられている。
必殺技はもちろん掌底。

斎藤　彰子

三重県出身

元全日本女子空手王者。その変幻自在の強力な蹴りは驚異で、南を下した実績を持つ。一時期鳴りを潜めていたが、再びプロレスを含めた格闘技界に単身殴り込みをかける。その実力は海外でも高く評価され、現役のキック王者を倒したこともある。
必殺技はかかと落とし。

金森　麗子

広島県出身

プロレスセンス抜群の若手のホープ。アイドル的なルックスとも相まって、ファンの人気はトップクラス。飛び技を主武器とするが、蹴りを主体にした打撃技も得意とする。だからといって別に某キャラとは関係ない。ほんとだってば。
必殺技は延髄斬り。

サンダー龍子

熊本県出身

一時フリーの身となっていたが、プロレス団体「ＷＡＲＳ」を復興、現在は同団体のエースとして活躍中。実力的には祐希子や市ケ谷に引けを取らない。日本人離れした体力とパワーで押していく、ごつごつしたファイトが持ち味。
必殺技はプラズマサンダーボム。

後野　まつり

栃木県出身

太平洋女子プロレスの中堅選手レスラー。主に関節技を得意とするため一見地味に見えるが、実は結構目立ちたがり屋。また、外国人レスラーのような引き締まった筋肉質のボディに弱く、兄貴な男たちに囲まれて暮らすのが夢。（マジ？）
必殺技はチキンウイングアームロック。

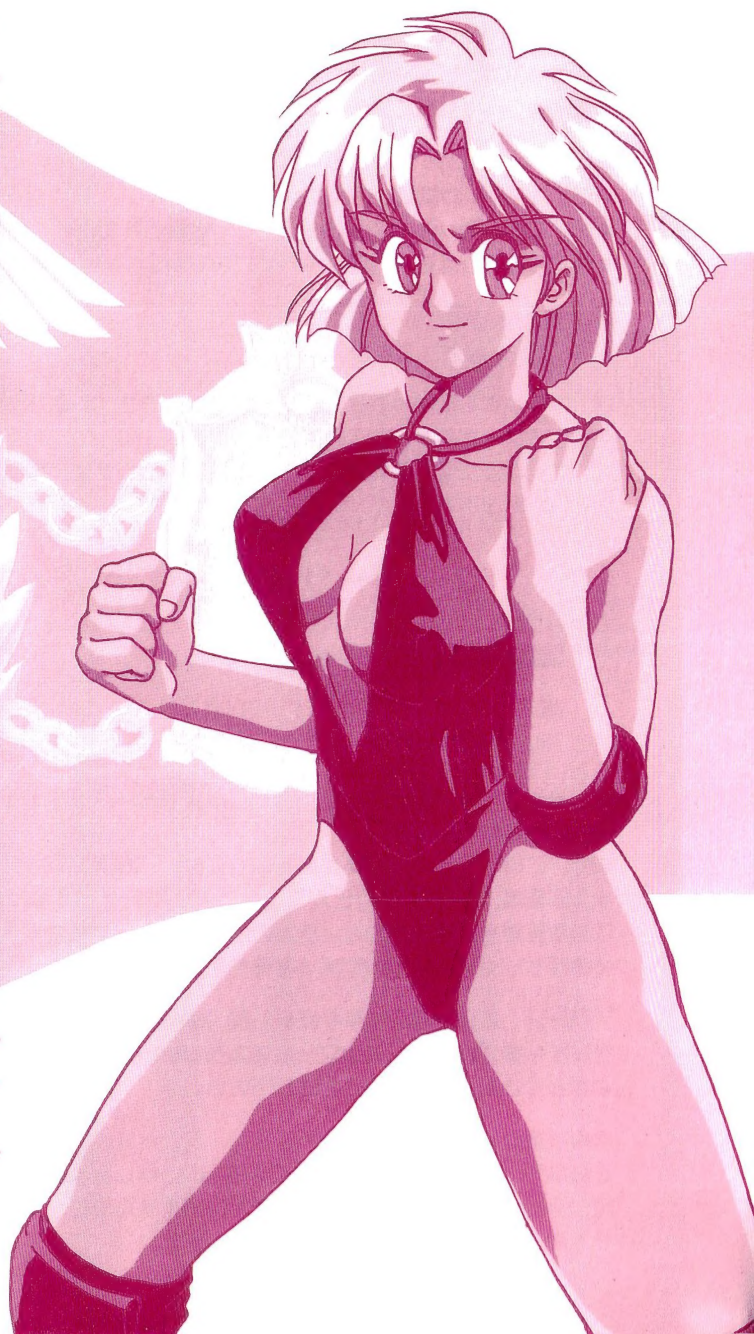
石川　涼美

岩手県出身

「WARS」に所属するサンダー龍子のベストパートナー。龍子が辛酸をなめていた時期にも、彼女を支え続けていた。龍子と同じくパワーファイターだが、より柔軟なプロレスをする。みかけによらずスピードもある。
必殺技はのど輪落とし。

沢登　真美

岡山県出身

主人公と同期入門の、太平洋女子プロレスの若手レスラー。ハイスパートな攻撃的レスリングを目標としているためか、やや防御がおろそか。もっと基礎をしっかりさせれば、将来は大化けするかもしれない。
必殺技はDDT。

◎◎◎ トラブルについて ◎◎◎

トラブルと思う前に…

ソフトが動作しない時

- 御使用のコンピューターの機種とソフトは対応していますか？
- 電源はONになっていますか？

画面が真っ暗で何も見えない時

- ディスプレイの電源はONになっていますか？
- ディスプレイのケーブルはしっかりと接続されていますか？
- 画面の明るさは適当な調整をしていますか？

音が鳴らない時

- ボリュームは適当ですか？

以上のことをお確かめの上でうまくいかない時は、機種、周辺機器等を御確認の上、弊社ユーザーサポートまで御連絡下さい。
尚、ゲームの性質上の解法についてのお問い合わせは、誠に勝手ながらお断わりさせていただきます。

◎◎◎ ユーザーサポート ◎◎◎

広島開発室　サポート係

AM 10:00〜PM 5:00（土・日・祭日はお休み）
TEL (0829)24-7121

尚、当ソフトはプロテクトがかかっていません。バックアップを取ってプレイされることをお勧めします。
また、このゲームの解答集が欲しい方には、"怒涛"レッスルエンジェルススペシャル解答集、「DO GREAT Vol.10」を発行しております。
この解答集をご希望の方は、別添の申し込みカードにご記入の上、1,000円分の現金書留もしくは無記名の定額小為替を添えて、

〒731-51　広島市佐伯区楽々園4-3-22　栄泉楽々園ビル
グレイト㈱「レッスルエンジェルススペシャル解答集　祝・創刊10号　今年も一年おきらくごくらく」係までお送り下さい。

本解答集の申し込み期限は1995年2月1日とさせていただきます。（当日消印有効）
それ以降につきましては、当社に御連絡の上申し込まれますよう、お願いいたします。
尚、何らかの事故があった場合責任が持てませんので、くれぐれも書留以外で現金をお送りにならないよう、お願いいたします。

STAFF

◆システム◆

PLUM

●

◆キャラクターデザイン◆

あいの裕一

松永直己

斎藤なつき

反事象“パパン”桂林

えみ某

ディックブラザー

●

◆シナリオ◆

反事象“パパン”桂林

●

◆グラフィック◆

あいの裕一

松永直己

斎藤なつき

えみ某

ディックブラザー

堀寛志

山崎隆

●

◆プログラム◆

みかん晃

Y. ABE

淳

●

◆ミュージック◆

デモンソング